スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

J.LEAGUE



J.LEAGUE EXCITE STAGE '96

Jリーグエキサイトステージ'96

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

SHVC-AE3J-JPN

EPOCH 株式会社エポック社

⚠ 警告（けいこく）

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感がつづいている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注　意（ちゅうい）

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。

長時間使用するときは、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

このたびは、エポック社の『Jリーグエキサイトステージ'96』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの説明書を読んで、正しい方法でご愛用ください。また、この説明書は大切に保管してください。

目次

1996 Jの躍動ここに極まれり…

☆あの熱い戦いが再び！

進化を続ける「エキサイトステージ」!! リアルなアクション! エキサイティングなJリーグのゲーム展開を再現！究極の進化を遂げた「エキステ'96」でスタジアムの感動と興奮を体験しよう！

☆個性豊かな16クラブ!!

京都パープルサンガ・アビスパ福岡を加えたJリーグ全16クラブが登場。究極に進化したリアルタイムフォーメーションチェンジ機能は、試合中に3種のフォーメーションを自在に変化可能。状況に応じた作戦指示で試合展開を有利に運べ! サポートクラブを優勝に導くのは君だ! 激戦のJリーグ、栄光のカップを目指してキックオフ！

☆Jリーグの激戦をリアルに再現、進化するバイオリズムシステム！

大好評の「クラブバイオリズム」システムをリーグ戦に導入。長期のリーグ戦で選手の調子が微妙に変化するぞ。自クラブの選手の調子を確実に把握して、サブの選手を有効に活用しよう。

☆移籍も新規加入選手もタイムリーに再現！

移籍エディットシステムで、移籍による各クラブの戦力変化にもバッチリ対応。新加入の新人選手や新外国籍選手も「新規加入システム」で現在のJリーグを確実に再現可能。最新の動向に合わせてタイムリーに選手補強を再現しよう。

☆マルチプレイヤー5対応で多人数プレイOK！

マルチプレイヤー5対応で1試合に最大4人までプレイ可能。トーナメントモードでは最大32人のプレイヤーが参加可能！友達と対戦して真のJリーガーを目指せ！

ゲームの始め方

本体の電源を入れるとエポック社のマークが表示され、そのあとオープニングデモが始まります。しばらくするとタイトル画面が表示され、ここで スタートまたはAボタンを押すとモードセレクト画面になります。

※オープニングデモの最中に スタートまたはAボタンを押すと、タイトル画面になります。

●モードセレクト

このゲームには、全部で8つのゲームモードがあります。十字ボタンで選び、スタートか Aボタンで決定してください。

●タイトル画面



●モードセレクト画面



①プレシーズンマッチ

ゲームを1試合のみ行なうモードです。

②リーグ戦

15試合または30試合のリーグ戦を行なうモードです。

③トーナメント

3～16クラブでトーナメント戦を行なうモードです。

④ドリームマッチ

自分で選んだ選手でクラブを編成して、試合を行なうモードです。

⑤トレーニングA

試合形式の練習を行なうモードです。インドアのミニサッカーと、砂浜で行なうアウトドアのミニサッカーがあります。

⑥トレーニングB

ゲームのテクニックを磨く、5種類のトレーニングが楽しめます。

⑦PK

PK戦のみを行なうモードです。

⑧勝ち抜き戦

自分が選んだクラブで他の全15クラブと対戦するモードです。

コントローラーの使い方

Ⓛボタン
【試合中】
押しながらキックするとボールが左へカーブ



✚ボタン
【試合中】
選手の移動、キック方向の指定
【その他】
選択項目のセレクト、カーソルの移動など

セレクト ボタン
【試合中】
ポーズ、ポジション変更
【その他】
選択項目のセレクト、カーソルの移動など

スタート ボタン
【試合中】
フォーメーション全体の移動
【その他】
選択の決定、次画面への送りなど

※くわしいボタン操作はP.25をご覧ください。
※画面上に「パッドをただしくセットしてください」または「PAD ERROR!」という表示が出たときは、コントローラーが正しくセットされていません。コントローラーの接続をご確認ください。

L＋R
【試合中】
リフティング
ヒールリフト
ロングスロー
ジャンプ

R ボタン
【試合中】
押しながらキックすると
ボールが右へカーブ



X ボタン
【試合中】
ダイレクトシュート
キック、シュート、
ループシュート、
クリア

A ボタン
【試合中】
ロングキック、インターセプト、ボレーキック、オーバーヘッドキック、ヘディング
【その他】
選択の決定、次画面への送りなど

Y ボタン
【試合中】
パス、ショルダータックルなど

B ボタン
【試合中】
グラウンダー、スライディングタックル、ボレーキック、ダイビングヘッド、ヘディング
【その他】
決定のキャンセル、前画面への送りなど

試合前の設定

トレーニングB以外の7つのモードでは、モードを選ぶとハーフの長さや使用するスタジアムなどを設定する画面が表示されます。この画面では、「オプション」モード（P.19）で設定した内容をその試合だけ変更することができます。

●設定画面



●ハーフ　ハーフの長さを1分から10分の間で決めてください。

●スタジアム　A・B・C・Dの4種類から選んでください。スタジアムの芝のタイプとボールの転がり方が異なります。

●オフサイド　ON／OFFを選択してください。

●レフリー　A・B・Cの3種類から選んでください。

●天候　晴・雨・ランダムの3種類から選んでください。雨を選択すると晴天時よりボールが転がりにくくなります。

✚ボタンの上下で項目を選び、左右で設定をしてください。「GAME START」のところで スタート またはAボタンを押すと次の画面へ進みます。

※モードによっては選択できない項目があります。

※リーグ戦では、ハーフ・オフサイドの設定については途中で変えることができませんのでご注意ください。また、スタジアムは対戦カードによってどの種類を使用するか決まっており、レフリー、天候はランダムになります。

☆試合のルールはできるだけ実際のものに合わせてありますが、一部異なる点もございますので、ご了承ください。

プレシーズンマッチ

このモードは、ゲームを1試合のみ行なうモードです。

●プレイ人数の選択

✚ボタンで選び、スタートまたはAボタンで決定してください。

1P VS COM：プレイヤー1人がコンピューターと対戦します。

1P VS 2P：プレイヤーが2人で対戦をします。

1P 2P VS COM：2人プレイのクラブで、コンピューターと対戦します。

1P 2P VS 3P：2人プレイのクラブと1人プレイのクラブで対戦をします。

1P 2P VS 3P 4P：2人プレイのクラブ同士で対戦をします。

※「1P 2P VS 3P」「1P 2P VS 3P 4P」でプレイするときは、マルチプレイヤー5が必要です。マルチプレイヤー5の接続方法についてはP.36をご覧ください。

●クラブの選択

✚ボタンで選び、スタートまたはAボタンで決定してください。

●フォーメーションの設定

この画面では、出場選手の入れ替えやフォーメーションの変更などを行なうことができます。くわしくは『フォーメーションの設定』(P.32)をご覧ください。

●キックオフ

1Pが参加しているクラブがホームクラブとなり、前半のキックオフを行ないます。

※試合中のボタン操作はP.25をご覧ください。

●プレイ人数・クラブ選択画面



●フォーメーションの設定



●キックオフ画面



リーグ戦

このモードでは、実際のJリーグと同じ様に16クラブでリーグ戦を行ないます。

●設定画面



●プレイ人数と試合数の選択

✚ボタンで選んで スタート またはAボタンで決定してください。

・PLAYER CLUB

プレイヤーが1人でプレイするクラブの数を決めます。クラブの選択をするとき、オレンジのカーソルで表示されます。

・PLAYERS CLUB

プレイヤーが2人でプレイするクラブの数を決めます。クラブの選択をするとき、青いカーソルで表示されます。

・TOTAL CLUB

プレイヤーが受け持つクラブの合計数が表示されます。プレイヤーのクラブは、4クラブまで参加することができます。プレイヤーが選ばなかったクラブはCOMが担当します。

・GAME ROUND

リーグ戦を15試合・30試合のどちらで行なうかを選びます。

※2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。くわしくは『マルチプレイヤー5の使い方』（P.36）をご覧ください。

●クラブの選択

プレイヤーが受け持つクラブを選んでください。複数のクラブが参加する場合でも、1Pコントローラーですべて選択します。

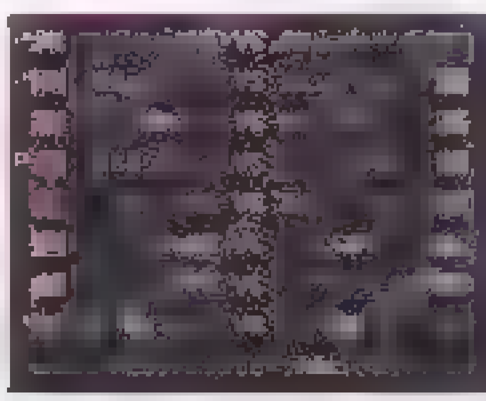
●リーグ戦　移籍・名前エディット
　リーグ戦が始まる前に、選手の移籍と名前変更を行なうことができます。移籍をしたい場合は、「移籍エディット」を選んでください。
　選手名を変更したい場合は、「名前エディット」を選んでください。
　「リーグ戦1の移籍データをCOPYする」を選択すると、リーグ戦1にセーブされている移籍のデータをコピーして最初からリーグ戦を始めることができます（リーグ戦2のデータも同じようにコピーできます）。この移籍データのコピーはリーグ戦開始時のみ行なえます。
　「EXIT」を選択するとリーグ戦が始まります。

※リーグ戦での移籍はリーグ戦開始時に行なってください。ステージの途中で移籍をすることはできません。
※オプションモードで移籍エディットをしても、すでにセーブされているリーグ戦のファイルに記憶されている移籍データは変わらないようになっていますが、名前エディットをした場合はリーグ戦に記憶されている選手の名前も変わるようになっています。
※リーグ戦で移籍エディットをしてもオプションで設定した移籍データは変わらないようになっていますが、名前データはオプション、他のリーグ戦データに限らず、以前に記憶されている選手の名前も変わるようになっています。
※選手の名前変更、移籍の操作方法についてはP20をご覧ください。

●対戦カードの表示
　対戦カードの左側がホームクラブ、右側がアウェイクラブとなります。

COM同士の対戦のとき
- Aボタン……その試合の結果のみ表示します。
- Xボタン　その試合の結果と得点者を表示します。
- Yボタン　その試合を観戦します。
- セレクトボタン　セーブ画面を表示します。

プレイヤーの試合のとき
- Aボタン　試合を始めます。
- セレクトボタン　セーブ画面を表示します。

●対戦カード画面


※対戦カードは1996年度のJリーグの日程を参考にしていますが、実際の対戦と異なる場合があります。

●データセーブとロード

リーグ戦モードでは、ゲームが1試合終わるごとに、そこまでの結果をセーブす[illegible]データが表示さ[illegible]セレクト[illegible]を押すと[illegible]するよ[illegible]セ[illegible]最終確認[illegible]するとそれまでの[illegible]されます。
[illegible]クンデン[illegible]考えられますので、[illegible]ファイルを順番に利用さ[illegible]

●ファイルセーブ画面



●ファイルロード画面

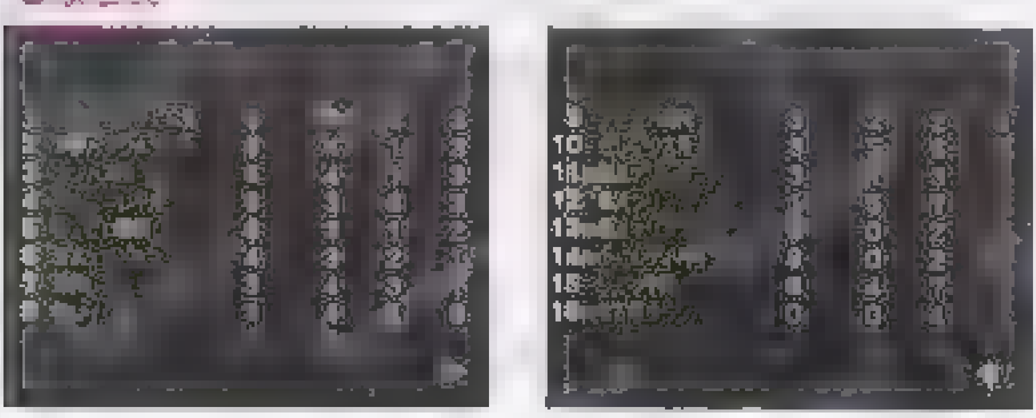


[illegible]を行なうと、次回からはリ[illegible]を選ぶとデータロードの画面が表示されますので、番号を選んでください。前回セーブしたところからリーグ戦を再開できます。リーグ戦を最初から始めたい場合は「[illegible]最初からはじめる」を選んでください。

●順位表・勝敗表・得点ランキング

リーグ戦各節の8試合が終了するごとに、その節までの、順位表、勝敗表、得点ランキングが表示されます。

●順位表



はじめに上位8クラブの順位表が表示されます。✚ボタンの右で下位8クラブが表示され、✚ボタンの左右で16クラブの順位を見ることができます。

順位の決定

リーグ戦の順位は勝ち点制で決められます。試合の結果によって、クラブに与えられる勝ち点は次のようになっています。

試合に勝ったクラブに3ポイント
PK戦で負けたクラブに1ポイント
PK戦以外で負けたクラブは0ポイント

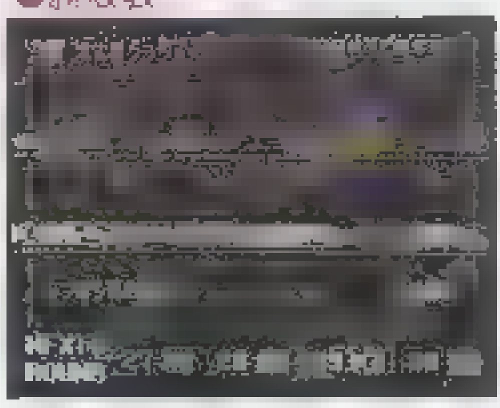
順位は次の順序で決定されます。

勝ち点のポイントが一番多いクラブ
勝ち点が同じ場合は、得失点差が上のクラブ
得失点差も同じ場合は、総得点数が多いクラブ

※得失点差は、プラスの場合は白い数字、マイナスの場合は赤い数字で表示されます。

Aボタンを押すと勝敗表へ移ります。

●勝敗表

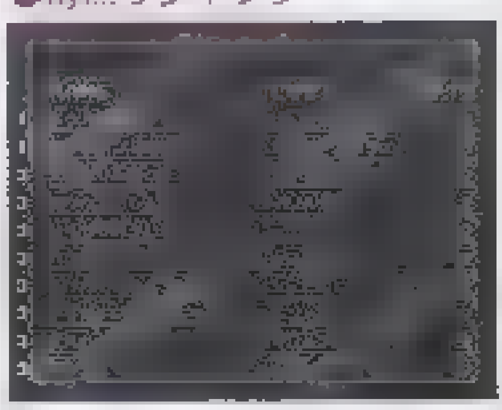


勝敗表の見方

勝敗表には、他のクラブとの対戦成績・そのクラブの最多得点者・次節以降の対戦相手が表示されます。そのクラブに勝った場合は上の段に赤い印、負けた場合は下の段に青い印が表示されます。

Vゴールで決着がついた試合には印の中に「V」マーク、PKで決着がついた試合は「PK」マークが表示されます。

●得点ランキング



クラブ最多得点者

そのクラブで1番多く得点している選手が表示されます。

次節以降の対戦相手

この節のあと対戦するクラブが4つまで表示されます。左から並んでいる順番に対戦します。

✚ボタンの左右で表示クラブを変えることができます。Aボタンで得点ランキング画面へ移ります。

トーナメント

●参加クラブの選択

カーソルでクラブを選び、A B X Yボタンでそのクラブをトーナメントへ参加させるかどうかを決めてください。

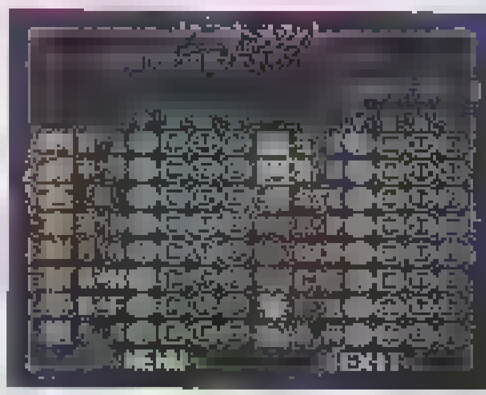
Yボタン……そのクラブは参加しません。

Bボタン……そのクラブはCOMが担当します。

Aボタン……そのクラブはプレイヤーが1人で担当します。

Xボタン……そのクラブはプレイヤーが2人で担当します。

参加クラブを決めたら、「EXIT」に合わせてスタートまたはAボタンを押してください。また、「MENU」を選ぶとモードセレクト画面へ戻ります。



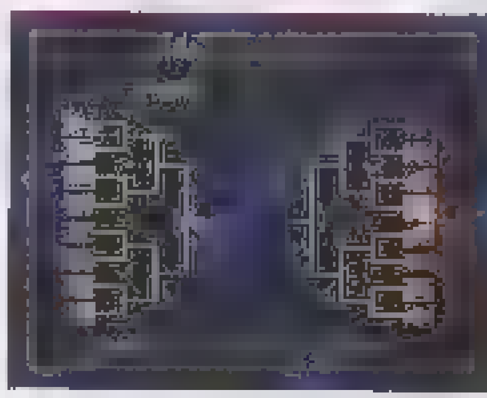
●参加クラブ選択画面

●トーナメント表

プレイヤーが1人でプレイするクラブはトーナメント表に赤い「P」、2人プレイのクラブは青い「P」が表示されます。

トーナメントの組み合わせは、Xボタンを押すとシャッフルされます。また、自由に組み合わせを変えることができます。Aボタンでクラブを選ぶと、もうひとつカーソルが出てきます。変えたいクラブにカーソルを合わせてAボタンを押してください。両クラブの位置が交換されます。スタートボタンを押すと第1回戦からトーナメントが始まります。

COM同士の対戦を見たいときはYボタン、見たくないときはAボタンを押してください。



●対戦カード決定画面

2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。くわしくは「マルチプレイヤー5の使い方」(P.36)をご覧ください。

●3位決定戦
決勝戦の前に3位決定戦をするかどうかを選択することができます。
※トーナメントを途中でセーブすることはできません。
※イエローカード・レッドカードは次の試合に繰り越さないようになっています。
※フォーメーションの設定についてはP32、試合中のボタン操作はP25をご覧ください。

ドリームマッチ

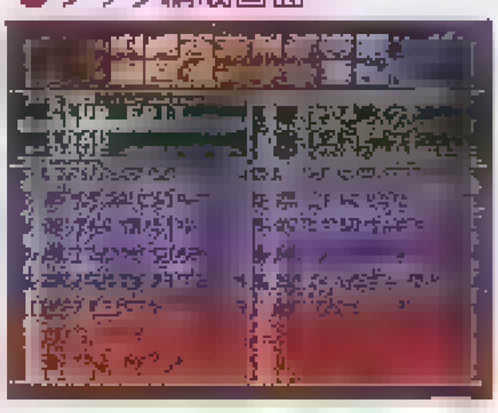
自分の選んだ選手でクラブを編成し、試合をするモードです。

●プレイ人数の設定
プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数を選んでください。

●プレイ人数選択画面


●ドリームクラブの編成
CLUB EDIT
選手を自分で選んでクラブの編成ができます。次の手順でクラブを編成してください。

①✜ボタンでクラブにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとそのクラブの選手が選べるようになります。
②✜ボタンの上下で選手を選びAボタンを押します。下のメンバー表にカーソルが出ますので、番号を選んでAボタンを押してください。
③同じクラブから別の選手を選びたいときは②を繰り返してください。

●クラブ編成画面


2 2P側のクラブから選手を選びたいときは、Bボタンを押すとクラブ選択へ戻りますので、そこの手順で選手を選んでください。
3 16名の選手を選び終わったら、「END」を選んでAボタンを押してください。

※「END」を選んでAボタンを押しても次の表示に移らないときは、選手を16名選んでいるかどうかをご確認ください。

RANDOM

カーソルを「RANDOM」に合わせてAボタンを押すと、コンピューターがランダムに16名の選手を選びます。Aボタンを押すたびに、違う組み合わせになります。ランダムで16名を選んだあと、「CLUB EDIT」で選手の編成をすることもできます。

LOAD

カーソルを「LOAD」に合わせて✚ボタンを押すと、すでにセーブしてあればその選手リストをロードする事ができます。2つのファイルから選んでロードすることができます。✚ボタンの上下で選択してAボタンで決定してください。

SAVE

カーソルを「SAVE」に合わせて✚ボタンを押すと、作成した選手リストをファイルにセーブすることができます。1クラブ16名を決定していない時はセーブできません。編成した選手は2つのファイルにセーブすることができます。✚ボタンの上下で選択してAボタンで決定してください。

※対戦相手がCOMのときは、コンピューターが自動的にCOM側の選手を選びます。

※モードセレクト画面で、L+Rボタンを押しながら「ドリームマッチ」を選択すると、COMの選手を2P側のコントローラーで選べるモードになります。これはプレシーズンマッチ、トレーニングA、PKでも可能です。

※フォーメーションの設定についてはP32、試合中のボタン操作はP25をご覧ください。

トレーニングA

試合形式で行なわれるミニサッカーです。周囲が壁で囲まれているためボールが外へ出ることがなく、ファウル等によるゲームの中断もありません。インドアのミニサッカーと砂浜で行なうアウトドアのミニサッカーの2種類があります。アウトドアのミニサッカーはボールが極端に転がりにくくなっています。

●練習場の選択

モードセレクト画面で練習場を選択してください。練習場は以下の通りになっています。

スタジアムA　室内練習場
スタジアムB　砂浜

●出場選手選択画面



●プレイ人数とクラブの選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数とクラブを選んでください。

●出場選手選択

試合は8人で行ないます。フォーメーションはあらかじめ決められていますので、選手の入れ替えとキーパーのオート／マニュアルを選んだらすぐキックオフとなります。

※試合中のボタン操作はP25をご覧ください。

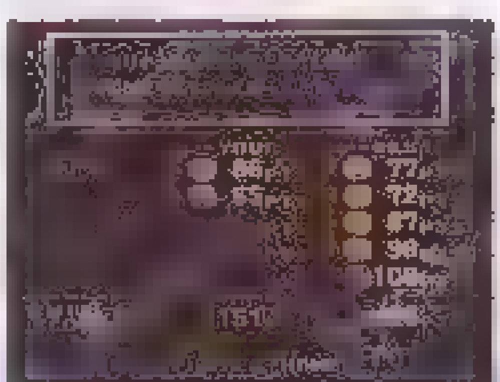
トレーニングB

ゲームのテクニックを磨くための5種類のトレーニングができます。

●練習

5つの項目からひとつを選んでトレーニングをすることができます。練習での得点はセーブすることはできません。

●スコア表示画面



●テスト

練習の成果を生かして、5つの項目を順番に行ないます。総得点でベストスコアを出すと、総得点とそのときの各項目の点数をセーブすることができます。名前をアルファベット3文字で入力してください。✚ボタンで上下に文字を選び Ⓐボタンで決定してください。

テストを途中でやめたいときは、スコア表示画面でⒷボタンを押してください。「つづけますか?」と聞いてきますので、続けるときは「はい」やめるときは「いいえ」を選んでください。

ドリブル：✚ボタンを使って矢印に沿ってパイロンの間を往復します。

シュート：コーナーからゴールを決めてください。ペナルティマーク上に味方選手がいますので、この選手にボールを合わせてゴールをするのも良いでしょう。

フリーキック：ゴールに表示される矢印に向かってゴールを決めてください。キックする場所により壁ができます。

キーパー：キーパーを操作して相手のシュートを防いでください。キーパーはボールがペナルティエリアに入ってから操作できるようになります。

ボールキープ：ドリブルやパスをしながら、20秒間敵にボールを取られないようにしてください。

PK

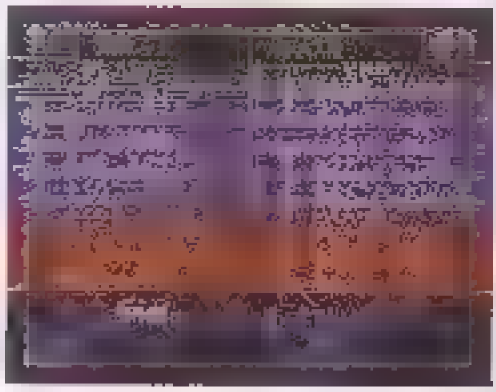
おなじみの「PK戦」を抜き出した、手軽に遊べるモードです。

●プレイ人数とクラブの選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数とクラブを選んでください。

●キッカー順番選択

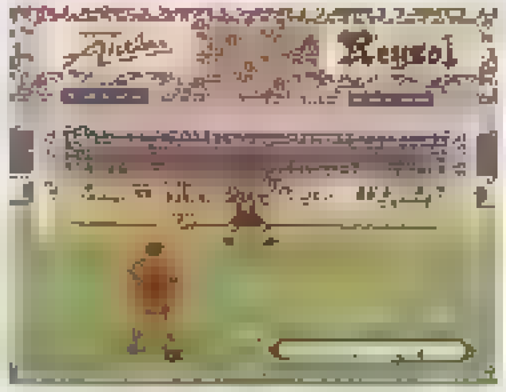
●順番選択画面



まず✚ボタンとⒶボタンでキーパーを決めてください。その次に順番に10人の選手を選んでください。PK戦はこのとき決めた番号順で行なわれます。

PK戦は両クラブが5人ずつボールを蹴り、多くゴールした方が勝ちとなります。5人蹴る前に、勝負がついてしまった場合は、その時点で結果が表示されます。また、5人蹴っても勝負がつかない場合は、6人目からは一方のクラブがより多くの得点を上げるまでキックを行ないます。

●PK戦画面



※PK戦のボタン操作はP31をご覧ください。

勝ち抜き戦

プレイヤーは自分の担当するクラブを選び、他の15クラブと順番に勝ち抜き戦を行ないます。

●プレイ人数とクラブの選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数とクラブを選んでください。対戦相手はCOMのみとなっています。試合を行ない勝利したクラブの旗は選択不可能となり、はためきません。

●プレイ人数・クラブ選択画面



●途中の試合で負けてしまった時

試合に負けてしまうと「コンティニューしますか？」と表示がでるので✚ボタンとAボタンで続きから試合をするか選んでください。「はい」を選ぶと続きからはじまります。「いいえ」を選ぶとモードセレクト画面に戻ります。

●コンティニュー画面



※勝ち抜き戦を途中でセーブすることはできません。

※イエローカード・レッドカードは次の試合に繰り越さないようになっています。

※フォーメーションの設定についてはP32、試合中のボタン操作はP.25をご覧ください。

オプション

[illegible]ます。また、選手の[illegible]トな[illegible]

[illegible] X ボタンを押すとオプション画面が表示されます。

●オプション画面



- [illegible] キーパー操作をオート・マニュアルのどちらにするかを選択します。ここで設定すれば、フォーメーション設定画面のキーパーの初期設定を変えることができます。
- [illegible] 1～10分の間で試合時間を決めます。
- [illegible] オフサイドを入れる場合はONにしてください。
- [illegible] A・B・C・Dの4種類のスタジアムから選択します。各スタジアムは芝のタイプとボールの転がり方が異なります。
- [illegible] 雨にした場合は雨天時のスタジアムで試合を行ないます。ランダムでは晴・雨どちらかランダムで決定します。
- [illegible] A・B・Cの3人のレフリーから選択します。
- [illegible] バイオリズムを「ON」にすると選手のコンディションが各試合ごとに変化します。「OFF」にすると試合開始前の全ての選手の調子が同じになります。
- [illegible] 疲労を「ON」にすると試合中に選手のコンディションが変化します。「OFF」のときは一定の調子で試合を行ないます。
- [illegible] コンピュータの強さを設定します。EASY・NORMAL・HARDから選んでください。
- [illegible] ゲームに使われている音楽を聞くことができます。また、ステレオ/モノラルの切り替えや、試合中のBGMのON/OFFもここで決定します。

●サウンドテスト画面



● 選手の名前変更、移籍、新規加入を行ないます。「NAME」では名前変更、「移籍」では選手の移籍、「新規加入」では新規加入選手の登録が可能です。

●名前エディット画面



選手の名前を変えることができます。✚ボタンとAボタンでクラブと選手を選んでください。名前を変えるときにセレクトボタンを押すと、ひらがな／カタカナの入力切り替えができます。名前を入力したら「END」を選んでください。このモードの中では、名前を変更した選手は黄色い文字で表示されます。一度名前を変更した選手を選ぶと、元の名前に戻すことができます。名前の変更は32名まで行なえます。スタートボタンか、最初の画面でBボタンを押すと、名前エディット画面からでることができます。

新規加入選手もここで名前変更を行なうことができます。(新規加入選手についてはP21をご覧ください)

- 名前を変更しているときにスタートボタンを押すと、「END」へカーソルが移動します。
- オプションで名前エディットをすると、リーグ戦で記録した名前データも変わるようになっています。

●移籍エディット画面



選手の移籍を行ないます。✚ボタンとAボタンでクラブと選手を選び、次に移籍させたい選手を選ぶと、両選手が移籍します。このモードの中では移籍した選手は黄色い文字で表示されます。移籍した選手を元に戻すことはできますが、移籍先のクラブから更に別のクラブに移籍することはできません。一度元のクラブに戻してから改めて移籍させてください。移籍は32組まで行なうことができます。新規加入選手もここでJリーグのクラブへ加入させることができます。(新規加入選手についてはP21をご覧ください)スタートボタンか、最初の画面でBボタンを押すと、移籍エディット画面から出ることができます。

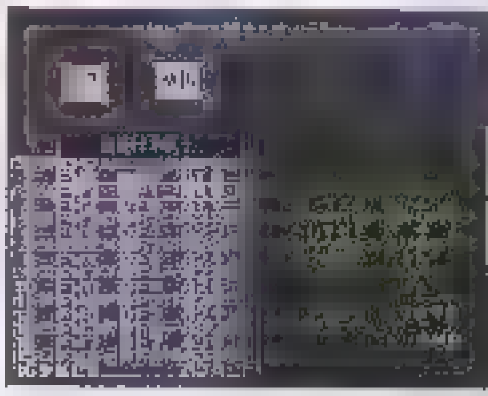
[illegible]移籍エディットを行なっても、リーグ戦で記録した移籍データは変わらないようになっています。

[illegible]ます。コマンドのAボタンで新規加入選手[illegible]選手名を入力します。選手名を決定すると[illegible]ます。クラブを決定したら入れ替えをし[illegible]してください。そのポジションに新[illegible]

[illegible]エディットと移籍エディットを1回ずつ行[illegible]ます。新規加入で行なった分も合わせて、名前エディットと移籍エディットはそれぞれ32回まで行なうことができます。

[illegible]選手と入れ替わった選手は新規[illegible]へと移動して、名前が黄色い文字で表示されます。それらの選手をさらに他のクラブへ移籍・登録することはできません。いったん登録を元に戻してから改めて別のクラブに登録してください。

●新規加入エディット



[illegible]

各エディット画面でクラブのフラッグと並んでいる「日本」「外国」と書かれているマークには、新規加入が可能な選手が登録されています。3種のエディットを利用することにより新規加入を行なうことができます。

選手名の欄の表示は、その選手の能力を表しています。数字が大きいほどその能力に優れています。

[illegible] キーパー能力

[illegible] フォワード能力

DF ディフェンダー能力

A 年齢

●新規加入の登録選手



●データ消去画面



● [illegible]

セーブしてあるデータを消すことができます。一度消したデータを元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

リーグ戦1 リーグ戦2	リーグ戦のセーブデータを消します。
ドリームマッチ	ドリームマッチでセーブした選手リストを消します。
移籍エディット	移籍させた選手をすべて元のクラブへ戻します。
名前エディット	名前を変更した選手を、すべて元の名前に戻します。
[illegible]	セーブしてあるフォーメーションをすべて消します。
トレーニングB	トレーニングBのベストスコアと名前を消します。
[illegible]	オプションの設定を最初の状態に戻します。
[illegible]	セーブしてある全てのデータを消します。

移籍・名前エディットを消すと、新規加入で行なった移籍・名前のデータも元に戻ります。

・オプションモードで設定した内容は自動的にセーブされ、各モードでの設定画面に反映されます。電源を切っても内容を覚えていますので、いつでも、ここで設定した内容でゲームをすることができます。すでにセーブしてあるリーグ戦の内容に対しては、オプションモードで設定を変えたとき反映される項目とされない項目があります。

◆反映される項目　・キーパー・バイオリズム・疲労・COMレベル・サウンドテスト・名前エディット

◆反映されない項目　・ハーフ・オフサイド・移籍エディット

・リーグ戦では、対戦カードによってスタジアムは決まっています。天候・レフリーはランダムで決定します。

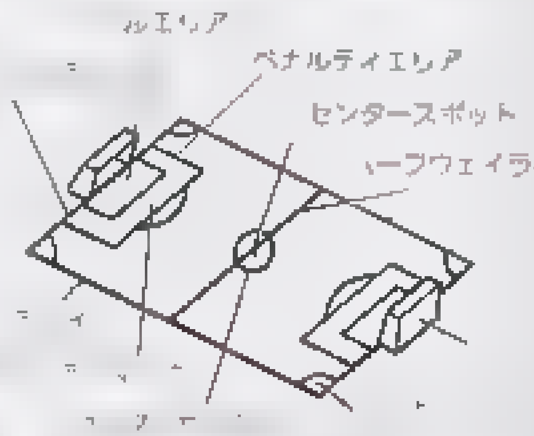
ゲームのルール

[illegible]できるだけ標準のものに合わせてありますが、一部異[illegible]ご了承ください。

●[illegible]

[illegible]分けられており、前半はホ[illegible]ムクラブの[illegible]します。

[illegible]対戦表で[illegible]のクラブがホームクラブ、[illegible]がアウェイクラブです。それ[illegible]のモードでは1P側のクラブがホームクラブとなります。



●[illegible]

[illegible]ゴールにボールを入れると1点で敵のキックオフで再開します。

●ゴールキック（GOAL KICK）

攻撃[illegible]がボールをゴールラインから出すとゴールキックになります。

●コーナーキック（CORNER KICK）

守備[illegible]がボールをゴールラインから出したときはコーナーキックとなり、攻撃側がコーナーエリアからキックして試合を再開します。

●スローイン（THROW IN）

タッチラインからボールが出たときはスローインとなります。

●フリーキック（FREE KICK）

ファウルやオフサイドがあったときは、相手クラブのフリーキックで試合を再開します。

●ペナルティキック（P K）

ペナルティエリア内で守備側がファウルした場合は、攻撃側にペナルティキックが与えられます。

●ファウル

スライディングタックルやショルダータックルは、ファウルとなることがあります。場合によっては、その選手に警告（イエローカード）や退場（レッドカード）の処分が出されることもあります。イエローカードやレッドカードを受けた選手には、次のようなペナルティがあります。

①1試合で2枚目のイエローカードを受けるとその時点で退場処分となり、さらに次の試合にも出場することができません。
②累積で3枚目のイエローカードを受けたときは、その次の試合に出場することができません。
③レッドカードを受けたときはその時点で退場処分となり、次の試合にも出場できません。



②の場合、同じ試合でもう1枚イエローカードを受けるとその時点で退場処分となります（①が適用されるため）。次の試合も出場できず、退場あけの試合にはイエローカードが2枚残った状態となります。また、同じ試合でレッドカードを受けたときはその時点で退場処分となり、次の2試合に出場することができなくなります。
※リーグ戦以外のモードでは、次の試合へのカードの影響はありません。

●オフサイト

味方選手が相手の陣地内にいて、その選手より前に相手選手が1人しかいないような状態のときにパスプレイをしようとすると、オフサイドとなります。オフサイドとなった場合は、相手のフリーキックで試合を再開します。

※オフサイドは、設定でON／OFFを選ぶことができます。

●選手の交代制限

選手交代は、1試合につき3人まで交代することができます。

●試合の終了

前半・後半が終わるとタイムアップとなり、得点の多い方のクラブが勝ちです。同点の場合はVゴール方式の延長戦を行ない、先に1点入れたクラブが勝ちです。延長戦を前後半戦っても決着がつかないときは、PK戦で勝負を決めます。

●PK戦

延長戦も同点で終わったときはPK戦をします。両クラブの選手が5人ずつ交互にPKを行ない、多くゴールを決めたクラブが勝ちとなります。5人で勝負がつかなかった場合は6人目からVゴール方式となります。また、5人全員が蹴る前に決着がついたときは、その時点でPK戦は終了となります。

試合中のボタン操作

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ボールが地面を転がっているとき
A	[illegible]	インターセプト	ボレーキック オーバーヘッドキック たたきつけるヘディング ☆どれになるかはボールの高さで変わります	ダイレクトキック
B	[illegible]	スライディングタックル	ボレーキック ダイビングヘッド 空中に浮かすヘディング ☆どれになるかはボールの高さで変わります	スライディングキック
Y	パス	ショルダータックル		チップキック (ボタンを押したままボールに触れる)
X	クリア シュート ループシュート			ダイレクトシュートキック (ボタンを押したままボールに触れる)
L	押しながらキックするとボールが左へカーブ			
R	押しながらキックするとボールが右へカーブ			
L+R	ヒールリフト リフティング ロングスロー	ジャンプ		
✚	選手の移動 キック方向決定			

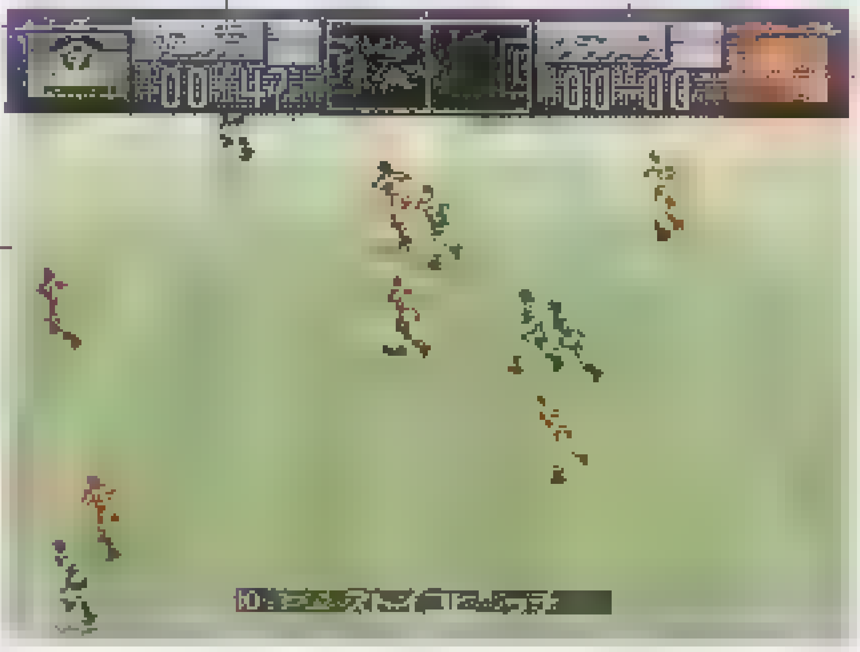
●作戦指示

スタート	フォーメーションの変更 スタート のみ フォーメーションを5ポジションに変更 スタート +L フォーメーションを4ポジションに変更 スタート +R フォーメーションを3ポジションに変更
セレクト	ポーズ フォーメーション変更画面へ (アウトオブプレイ時)

●キーパー操作

A	ジャンピングキャッチ ゴールキック(ロング)
B	パンチング ゴールキック(ショート)
✚	キーパーの移動 キック方向の決定 ジャンプキャッチ パンチングの方向指定

注意 本ソフトでは セレクト ボタンがポーズボタンになっていますので、ご注意ください。



＊誰もボールをキープしていないときは、最後にボールに触れた選手の名前が表示されます。

●**選手の移動**　✚ボタン

✚ボタンで選手の移動を行ないます。ボールを持っていないときは、ボールの近くにいる選手を動かせますので、自分の動かしたい選手が自然に操作できます。ボールを持つとその選手がそのままキープし、✚ボタンでドリブルします。

●**ロングキック**　自分がボールを持っているときⒶボタン

自分がボールを持っているときにⒶボタンを押すと、自分の向いている方向にロングキックします。ボタンを押してから離すまでの時間が短ければ低くて速いボール、長ければ山なりのゆるやかなボールとなります。Ⓛ、Ⓡボタンを押しながらキックすると、その選手から向かってⓁは左方向、Ⓡは右方向へボールを曲げられます。また、✚ボタンと同時にキックボタンを押すと、蹴ったボールが✚ボタンを押した方向に少し曲がります。タイミングが大切ですので、いろいろ試して練習してください。

※キーパーのキックは曲がりません。

●**グラウンダー**　自分がボールを持っているときⒷボタン

グラウンダーの操作法はロングキックと同じですが、ロングキックと比べると威力が弱めの地を這うようなボールを出すことができます。

●パス（自分がボールを持っているとき✚+Yボタン）

✚ボタンを押しながらYボタンで、その方向付近にいる味方選手へボールをパスします。指定した方向に味方選手がいない場合や、✚ボタンを押さないでYボタンを押したときは一番近い所にいる味方選手へパスします。

●シュート・クリア（自分がボールを持っているときXボタン）

敵陣でそのときにXボタンを押すと、相手ゴールに向かってシュートします。このときに✚ボタンを自陣方向に押しているとキーパーの頭をこえるようなループシュートとなります。

自陣にいるときにXボタンを押すと、相手のゴール方向へクリアキックをします。L・Rボタンを押しながらキックすると、ボールを曲げることができます。

●インターセプト（相手がボールを持っているときAボタン）

ボールを持っている相手にインターセプトを試みます。かなり相手に近づかないと成功しませんが、ファウルを取られることがありません。

●スライディングタックル（相手がボールを持っているときBボタン）

ボールを持っている相手にスライディングタックルをします。インターセプトよりもボールを奪いやすい反面、ファウルを取られることがあります。

●ショルダータックル（相手がボールを持っているときYボタン）

ボールを持っている相手にショルダータックルをします。相手に体当たりしてボールを奪いますが、ファウルになりやすいプレイです。

●ボールが空中に浮いているときのプレイ

ボールがピッチ上で空中に浮いているときは、Aボタンではボレーキック、オーバーヘッドキック、ボールをたたきつけるヘディング、Bボタンではボレーキック、ダイビングヘッド、ボールを浮かすヘディングのどれかをします。どれになるかはそのときのボールの高さによって違います。✚ボタンを一緒に使うと、その方向へプレイすることができます。この操作はクリアやシュートなど、いろいろなことに応用できますので、ぜひ身につけてください。

●ピッチ上にボールが転がっているときのプレイ

Yボタンを押しながら触れると、ふわりと浮かぶようなボールを蹴ることができます。同様にXボタンを押しながら触れると、すばやくちょこんとボールを蹴ることができます。

●リアルタイムフォーメーションチェンジ　スタート(＋L R)ボタン

スタートボタンとL Rボタンを使ってあらかじめ設定した3種のフォーメーションに変更する事ができます。クラブ名の右横に表示されている「L S R」は、今のフォーメーションの状態を表しています。Sは基本のSポジション、LとRはそれぞれLポジション、Rポジションです。Lポジションにディフェンスラインを上げたフォーメーションを設定することでオフサイドトラップをかけたり、Rポジションにサイドバックを前線に設定することでオーバーラップやショートコーナーに対応する事ができます。

●フォーメーションポジション表示



フォーメーションのポジション設定に関してはP34をご覧ください。

スタートのみ　フォーメーションが「S」になり、Sポジションに戻ります。

スタート＋L　フォーメーションが「L」になり、Lポジションとなります。

スタート＋R　フォーメーションが「R」になり、Rポジションとなります。

※ハーフタイム、得点のあとの場合も含めて、キックオフのときは「S」になります。

※トレーニングAモードでは、フォーメーションの移動はできません。

●ポジションの変更　ボールがラインの外に出たとき セレクトボタン

ボールがラインの外に出て、画面に「GOAL KICK」「CORNER KICK」「THROW IN」という表示が出ているときにセレクトボタンを押すと「ポジションを変更しますか？」と聞いてきます。YESを選ぶとフォーメーション設定の画面(P32)になります。

●ポジションの変更



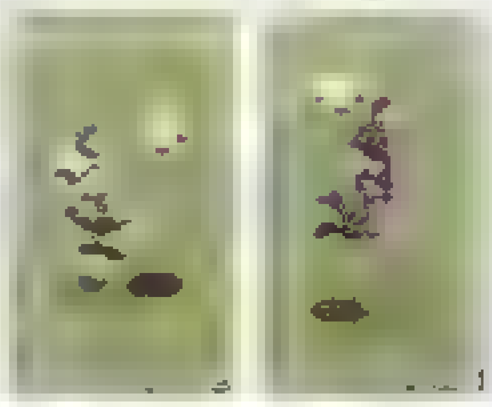
●スローイン／ロングスロー



●ロングスロー　スローインのときL＋R
L と R を同時に押す
……ます。タイミングが
……スローインに
……ます。

●ジャンプ（カウンターボールを持っていないとき）L＋Rボタン
……を持っていない時にLとRボタンを同時に押すとその
……ます。飛んできたボールが当たると足下に落とします。
……グラウンダーのボールを飛び越すこともできます。

●リフティング　●ヒールリフト



●リフティング　止まっているときL＋R
ボールを持っている時にLとRを同時に押すと、リフティングをします。タイミングがずれると成功しませんので、微妙な操作が必要です。

●ヒールリフト　ドリブル中L＋R
ドリブル中にLとRを同時に押すと、ヒールリフトをします。タイミングがずれると成功しません。慎重に操作してください。

●ショートコーナー　コーナーキックのときBボタン
コーナーキックのときに、Bボタンでショートコーナーを蹴ることができます。

●その他の操作

✚ボタンで方向を決め、Aボタンでプレイします。

✚ボタンで方向を決め、A　B　X　Yでキックします。
Aは強いキック、Bは弱いキック、Xはシュートまたはクリア、Yは味方選手へのパスです。ただし、近くに味方選手がいない場合はYで蹴ることはできません。

●マニュアルキーパーの操作

キーパーをマニュアルに設定しているときは、ボールがペナルティエリアの中に入った時点でキーパーの操作ができるようになります。このときは、キーパーとディフェンダーが同時に動いてしまわないように、プレイヤーはキーパーのみを操作することになり、キーパー以外の選手はオートに切り替わります。

また、1クラブを2人でプレイしているときは、ボールがペナルティエリアの中に入った瞬間に番号の小さい方のプレイヤー（1Pまたは3P）がキーパーの操作を担当し、もう1人のプレイヤーは他の選手を操作します。1P（3P）がキーパーに切り替わったときに、それまで1P（3P）が操作していた選手が2P（4P）に切り替わる場合がありますので、切り替わるタイミングをつかみましょう。

キーパーは✚ボタンで前後左右の移動、Ⓐボタンでジャンピングキャッチ、Ⓑボタンでパンチングをします。同時に✚ボタンでキーパーの左右または前方向を指示すると、その方向へジャンピングキャッチ、パンチングを行ないます。パンチングはボールを弾きますが、ジャンピングキャッチよりも遠くのボールに反応できます。

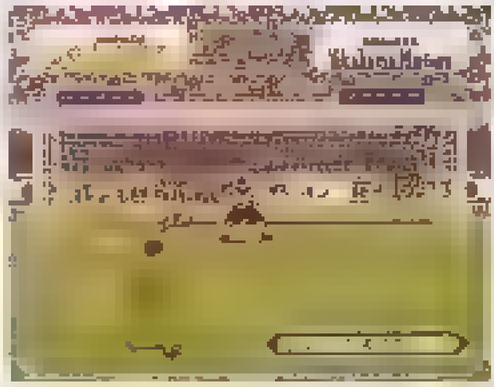
●ボールがペナルティエリアに入るとキーパーの操作ができます



●PK戦のボタン操作

まず、✣ボタンとAボタンで選手を選択してください。選んだ後に蹴る順番を変えたいときは、その選手にカーソルを合わせてAボタンを押し、順番を入れ替えたい選手を選んでAボタンを押すと、選手の順番が変わります。

●PK戦画面



PK戦のボタン操作は次のようになります。

●シューターの操作

ゴール枠内に緑色のボールの形をしたカーソルが現れます。✣ボタンでボールカーソルを移動させて、方向を指示しながらAボタンを押してシュートする方向を決めてください。

●キーパーの操作

ゴール枠内に赤色のキーパーグローブの形をしたカーソルが現れます。✣ボタンでキーパーグローブカーソルを移動させて、方向を指示しながらAボタンを押してジャンプする方向を決めてください。

キーパーグローブのカーソルとボールのカーソルはLまたはRボタンを押している間は消すことができます。

●シューター、キーパー共に方向を決定するとシューターがボールを蹴り出し、キーパーがジャンプします。シューターは時々ミスキックをすることがあります。

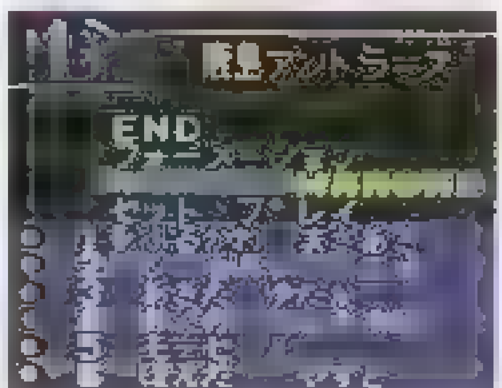
フォーメーションの設定

この画面では、選手の交代やフォーメーションの設定、セットプレイを行なう選手、キーパーのオート／マニュアルの切り替えをすることができます。

この画面のときⓍボタンを押すと設定したLポジションとRポジションのフォーメーションが入れ替わります。ⓁまたはⓇボタンを押すとLポジション、Rポジションのフォーメーションを見ることができます。

●設定の終了

●キーパーの切り替え



カーソルを「END」に合わせてⒶボタンを押すと「しゅうりょうしていいですか」と表示されます。カーソルを「はい」にすると設定終了です。「いいえ」にすると設定画面が表示されます。

●キーパーのオート／マニュアルの切り替え

カーソルを「キーパー」に合わせ、✚ボタンの左右でAUTO／MANUALを切り替えることができます。

●フォーメーションの設定

●フォーメーション設定画面



カーソルを「フォーメーション」に合わせてⒶボタンを押すと、設定画面が表示されます。

EXIT

設定画面から出ます。

画面下のポジション

フィールドで、自分のオリジナルフォーメーションを作ることができます。ポジションを動かしたい選手に✚ボタンでカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。次に配置したい場所へカーソルを移動させてⒶボタンを押すと、その選手のポジションが移動します。

せんしゅいれかえ

✚ボタンで入れ替えたい選手を選びⒶボタンで決定します。次に相手選手を選んで決定すると、両選手が交代します。

そのクラブに最初設定されていたフォーメーションへ戻ります。

…な守備が組める形です。攻撃は2列目からが…ポイントとなります。

…プレッシャーで相手の攻撃を封じ込め、攻撃…も自在で柔軟性があります。

中盤を厚くした前線寄りのディフェンスが特徴。攻撃も中盤の動きが鍵をにぎります。

比較的ディフェンシブですが、縦に通ったラインは強力。中央からの突破でゴールを狙います。

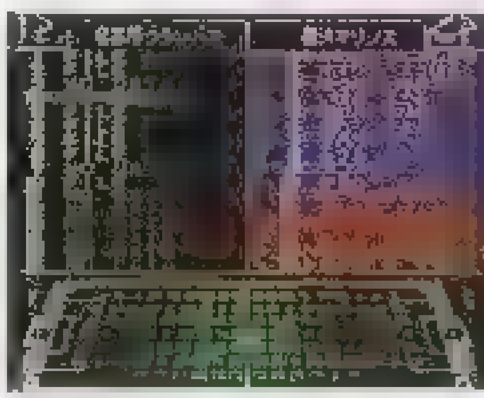
基本的なタイプで、攻守のバランスが取れています。

中盤が厚くかなりディフェンシブなタイプ。攻撃は速攻が基本となります。

1−3−3−3　どのような攻撃にも対処できる形です。パスでつなぐ攻撃が有効でしょう。

中盤が薄い分外側からの攻撃に適しており、多彩な攻めができます。

LOAD　セーブしてあるフォーメーションを呼び出します。



SAVE　「ポジションチェンジ」で作ったフォーメーションをセーブします。全部で16種類までセーブできます。セーブしたフォーメーションは本体の電源を切っても記憶されています。

※セーブされるのは「フォーメーションの形」のみです。選手の入れ替えはセーブされませんのでご注意ください。

・退場者が出たときは少ないメンバーのままフォーメーションをセーブできますので、ロードしたときにセーブされているフォーメーションとメンバーが異なる場合があります。
ロードしたフォーメーションよりメンバーが多いときは、手前のタッチラインのゴールライン側に残りのメンバーが表示されます。
ロードしたフォーメーションよりメンバーが少ないときは、退場している選手の番号が表示されません。
「ポジションチェンジ」でフォーメーションを整えてください。

選手のコンディションについて

各選手名の左にある丸いマークは選手のコンディションを表しています。

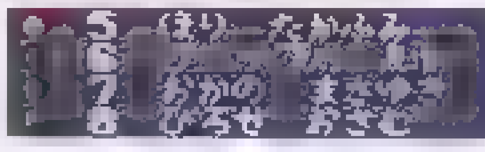
●絶好調 ●好調 ●不調 ●疲労 ●故障中

選手は試合中に徐々にコンディションを落とし能力が下がります。サブの選手を起用してイレブンの補強を行なってください。

長期のリーグ戦ではクラブが波に乗っている時期やスランプの時期もあります。ゲーム中でもシーズンを通してのバイオリズムが設定されていて試合前のクラブ選手のコンディションが微妙に変化します。

オプションのバイオリズムをOFFにすると試合前の全選手のコンディションは一定となります。疲労をOFFにすると試合中はコンディションが下がりません。

●コンディションマーク



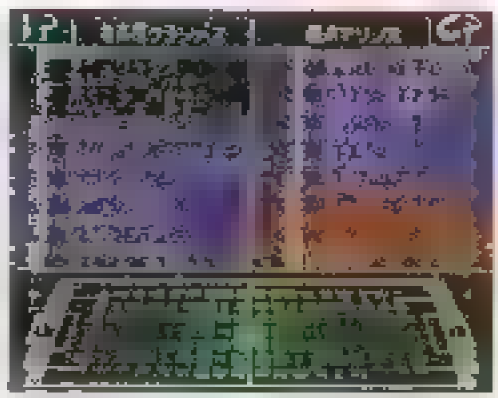
●セットプレイ時の選手の選択

カーソルを「セットプレイ」に合わせてAボタンを押すと選手選択画面が表示されます。

EXIT：設定画面から出ます。
F：フリーキックを蹴る選手
C：コーナーキックを蹴る選手
P：ペナルティキックを蹴る選手
T：スローインをする選手

カーソルを「F」「C」「P」「T」のいずれかに合わせてAボタンを押して、✚ボタンで選手を選びAボタンで決定します。ゴールキーパーは選択できません。

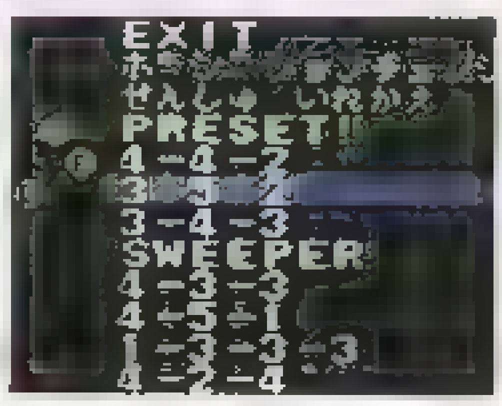
●セットプレイ選手選択画面



●リアルタイムフォーメーションチェンジ機能について

各項目の左にあるⓁⓈⓇのマークはフォーメーションのポジションマークです。試合中はこのマークに登録されているポジションに選手が移動します。ⓈはSポジション、ⓁはLポジション、ⓇはRポジションに対応しています。それぞれのマークはカーソルを各フォーメーションに合わせてスタート（またはA）ボタン＋ⓁⓇボタンを押すと移動します。

●ポジションマーク



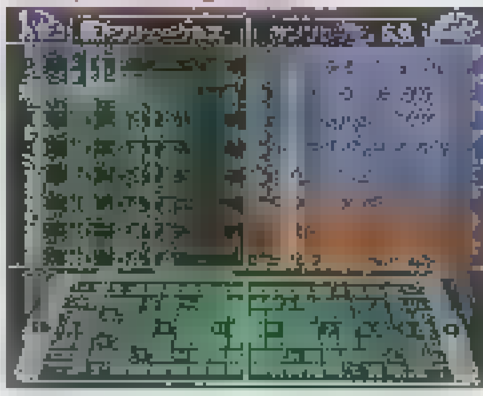
・作成したフォーメーションをポジション登録する場合

①「ポジションチェンジ」画面でフォーメーションを作成します。

②作成したフォーメーションを「SAVE」で登録します。

③フォーメーションをセーブした後、「LOAD」画面でファイルリストを表示します。

④セーブしたフォーメーションのFILE番号（ナンバー）を合わせて、スタート または Ⓐ（L、R）ボタンを押します。ポジションマークのファイルリストの右に選んだフォーメーションが登録されます。



●「LOAD」画面

※すでにセーブしてあるフォーメーションがあれば、④を行なうだけでフォーメーションが登録できます。

※セーブしていないフォーメーションでも、ひとつだけならば「ポジションチェンジ」で作成したフォーメーションをⓈポジションに登録することができます。

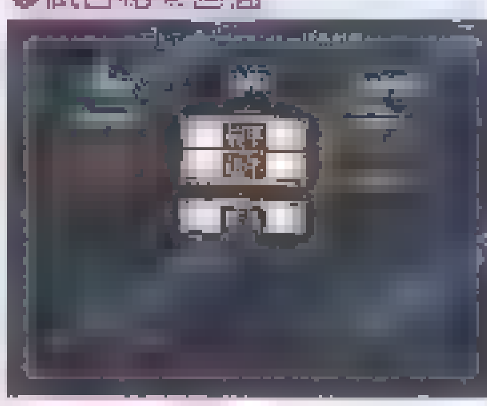
フォーメーションの設定ができるのは、次のようなときです。

前・後半の開始前　ファウルのとき　ボールがラインアウトしたとき

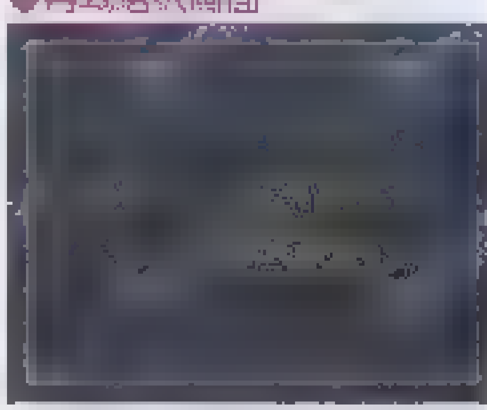
画面で「GOAL KICK」「CORNER KICK」「THROW IN」という表示が出ているときに セレクト ボタンを押してください。すると「ポジションを変更しますか？」と聞いてきます。YESにするとフォーメーション設定の画面になります。

試合終了

試合が終了するとゴールを決めた選手と得点数が表示されます。プレシーズンマッチ・ドリームマッチ・トレーニング（A・PK）のモードでは試合終了後、同じ設定で再戦することができます。再戦選択画面が表示されますのでボタンで選んでください。



●試合結果画面



●再戦選択画面

Ⓐボタン：モードセレクト画面に戻ります。

Ⓧボタン：プレイ人数・クラブ選択画面に戻ります。同じ設定でプレイ人数とクラブを変更したいときに押してください。

Ⓨボタン：今の試合と同じ設定でゲームを始めます。

マルチプレイヤー5の使い方

2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。

● マルチプレイヤー5の接続方法

かならずスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にコントローラーを差し込み、コントローラーコネクター2にマルチプレイヤー5を接続してください。切り替えスイッチを3~5Pにして、3人でゲームをするときはマルチプレイヤー5の2P、3Pへ、4人のときはさらに4Pへコントローラーを差し込みます。

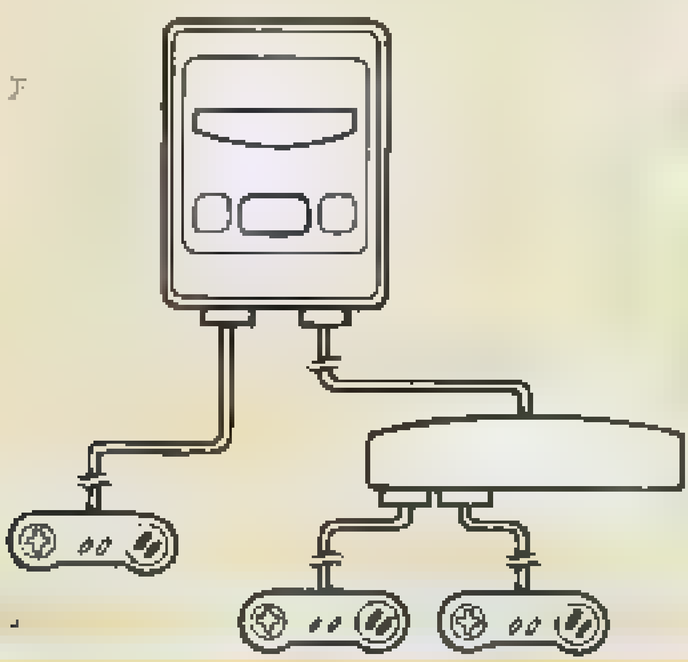
間違えて接続されますと正常に動作しない場合があります。

● 多人数でゲームをするときのご注意

2人プレイのとき、試合中以外の操作については番号の小さい方のコントローラー（1Pまたは3P）で行なってください。また、1人プレイのクラブと2人プレイのクラブが対戦するときは、2人プレイのクラブが1P、2Pコントローラー、1人プレイのクラブが3Pコントローラーを使用します。対戦するときは、自分の操作するコントローラーをよくご確認ください。

また、2人プレイでキーパーをマニュアルにしたときは、ボールがペナルティエリアの中に入った瞬間に番号の小さい方のプレイヤー（1Pまたは3P）がキーパーの操作を担当し、もう1人のプレイヤーは他の選手を操作します。1P（3P）がキーパーに切り替わったときに、それまで1P（3P）が操作していた選手が2P（4P）に切り替わる場合がありますので、切り替わるタイミングをつかみましょう。

スーパーファ



● 4人プレイ画面



ー5（別売）

番号	名前	ポジション
1	古川昌明 (ふるかわまさあき)	GK
2	[illegible]	MF
3	秋田豊 (あきたゆたか)	DF
4	奥野僚右 (おくのりょうすけ)	DF
5	[illegible]	DF
6	本田泰人 (ほんだやすと)	MF
7	相馬直樹 (そうまなおき)	DF
8	内藤就行 (ないとうなるゆき)	MF
9	黒崎比差支 (くろさきひさし)	FW
10	レオナルド	MF
11	長谷川祥之 (はせがわよしゆき)	FW
12	賀谷英司 (がやえいじ)	DF
13	石井正忠 (いしいまさただ)	MF
14	増田忠俊 (ますだただとし)	MF
15	柳沢敦 (やなぎさわあつし)	FW
16	佐藤洋平 (さとうようへい)	GK

鹿島(かしま)アントラーズ

ホームタウン
茨城県鹿嶋市



番号	名前	ポジション
1	下川健一 (しもかわけんいち)	GK
2	鈴木和裕 (すずきかずひろ)	DF
3	武藤真一 (むとうしんいち)	DF
4	真中幹夫 (まなかみきお)	DF
5	サンドロ	DF
6	秋葉忠宏 (あきばただひろ)	MF
7	江尻篤彦 (えじりあつひこ)	MF
8	野々村芳和 (ののむらよしかず)	MF
9	城彰二 (じょうしょうじ)	FW
10	マスロバル	MF
11	ハシェック	FW
12	茶野隆行 (ちゃのたかゆき)	DF
13	中西永輔 (なかにしえいすけ)	MF
14	後藤太郎 (ごとうたろう)	MF
15	新村泰彦 (しんむらやすひこ)	FW
16	立石智紀 (たていしとものり)	GK

ジェフユナイテッド市原(いちはら)

ホームタウン
千葉県市原市



KASHIWA Reysol

柏（かしわ）レイソル

ホームタウン
千葉県柏市



©1993 H.K. REYSOL

背番号	名前	ポジション
1	土肥洋一（どいようういち）	GK
2	沢田謙太郎（さわだけんたろう）	DF
3	アントニオ	DF
4	渡辺毅（わたなべたけし）	DF
5	下平隆宏（しもたいらたかひろ）	MF
6	片野坂知宏（かたのさかともひろ）	DF
7	棚田伸（たなだしん）	MF
8	柱谷幸一（はしらたにこういち）	MF
9	カレカ	FW
10	エジウソン	FW
11	加藤望（かとうのぞむ）	MF
12	伊達倫央（だてみちひさ）	DF
13	大島健史（おおしまけんじ）	DF
14	有馬賢二（ありまけんじ）	FW
15	石川健太郎（いしかわけんたろう）	DF
16	加藤竜二（かとうりゅうじ）	GK

Red Diamonds

浦和（うらわ）レッドダイヤモンズ

ホームタウン
埼玉県浦和市



©1992 M.U.FC

背番号	名前	ポジション
1	土田尚史（つちだひさし）	GK
2	山田暢久（やまだのぶひさ）	MF
3	土橋正樹（つちはしまさき）	MF
4	ボン	DF
5	堀孝史（ほりたかふみ）	MF
6	ブッフバルト	DF
7	岡野雅行（おかのまさゆき）	FW
8	広瀬治（ひろせおさむ）	MF
9	福田正博（ふくだまさひろ）	FW
10	バイン	MF
11	福永泰（ふくながやすし）	FW
12	田口禎則（たぐちよしのり）	DF
13	池田太（いけだふとし）	DF
14	杉山弘一（すぎやまこういち）	MF
15	池田伸康（いけだのぶやす）	MF
16	田北雄気（たきたゆうき）	GK

Verdy

背番号	名前	ポジション
1	[illegible]	GK
2	[illegible]	DF
3	[illegible]	DF
4	[illegible]	DF
5	[illegible]	MF
6	[illegible]	DF
7	ビスマルク	MF
8	北澤豪　きたざわつよし	MF
9	[illegible]	FW
10	ラモス瑠偉　らもする	MF
11	三浦知良　みうらかずよし	FW
12	三浦泰年　みうらやすとし	MF
13	戸倉健一郎	DF
14	カイ	MF
15	藤吉信次	FW
16	大石尚哉	GK

ヴェルディ川崎（かわさき）

ホームタウン
神奈川県川崎市



NISSAN F.C.
Yokohama Marinos

背番号	名前	ポジション
1	川口能活　かわぐちよしかつ	GK
2	鈴木正治　すずきまさはる	DF
3	松田直樹　まつだなおき	DF
4	井原正巳　いはらまさみ	DF
5	小村徳男　おむらのりお	DF
6	野田知　のださとる)	MF
7	サパタ	MF
8	三浦文丈（みうらふみたけ）	MF
9	アコスタ	FW
10	山田隆裕（やまだたかひろ）	MF
11	ビスコンティ	MF
12	大森健作（おおもりけんさく）	DF
13	鈴木健仁（すずきたけひと）	DF
14	遠藤彰弘（えんどうあきひろ）	MF
15	安永聡太郎	FW
16	中河昌彦	GK

横浜（よこはま）マリノス

ホームタウン
神奈川県横浜市



横浜フリューゲルス

ホームタウン
神奈川県横浜市

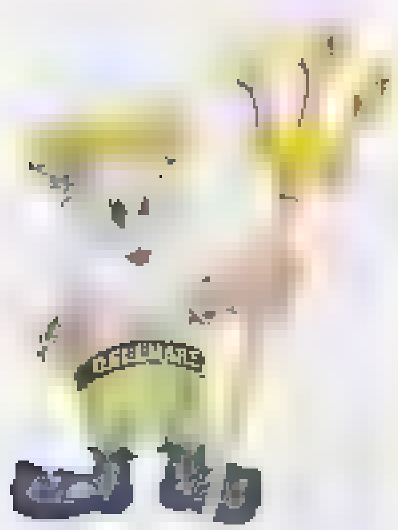
背番号	名前	ポジション
1	森敦彦（もりあつひこ）	GK
2	大嶽直人（おおたけなおと）	DF
3	森山佳郎（もりやまよしろう）	DF
4	小泉淳嗣（こいずみじゅんじ）	DF
5	山口素弘（やまぐちもとひろ）	MF
6	三浦淳宏（みうらあつひろ）	DF
7	前園真聖（まえぞのまさきよ）	MF
8	サンパイオ	MF
9	前田治（まえだおさむ）	FW
10	ジーニョ	MF
11	エバイール	FW
12	高田昌明（たかだまさあき）	DF
13	吉田孝行（よしだたかゆき）	FW
14	桂秀樹（かつらひでき）	MF
15	原田武男（はらだたけお）	DF
16	楢崎正剛（ならざきせいごう）	GK



ベルマーレ平塚

ホームタウン
神奈川県平塚市

背番号	名前	ポジション
1	小島伸幸（こじまのぶゆき）	GK
2	名良橋晃（ならはしあきら）	DF
3	田坂和昭（たさかかずあき）	DF
4	岩本輝雄（いわもとてるお）	DF
5	シモン	MF
6	名塚善寛（なつかよしひろ）	DF
7	中田英寿（なかたひでとし）	MF
8	原崎政人（はらさきまさと）	MF
9	パウリーニョ	FW
10	ベッチーニョ	MF
11	野口幸司（のぐちこうじ）	FW
12	反町康治（そりまちやすはる）	MF
13	高田哲也（たかだてつや）	MF
14	関浩二（せきこうじ）	FW
15	公文裕明（くもんひろあき）	DF
16	佐々木仁（ささきひとし）	GK



清水エスパルス

ホームタウン
静岡県清水市

背番号	名前	ポジション
[illegible]	[illegible]	GK
[illegible]	[illegible]	DF
[illegible]	[illegible]	DF
[illegible]	[illegible]	DF
[illegible]	[illegible]	MF
6	大榎克己（おおえのきかつみ）	DF
7	伊東輝悦（いとうてるよし）	MF
8	サントス	MF
9	長谷川健太（はせがわけんた）	FW
10	澤登正朗（さわのぼりまさあき）	MF
11	マッサーロ	FW
12	伊藤優津樹（いとうゆづき）	MF
13	永井秀樹（ながいひでき）	MF
14	トニーニョ	FW
15	向島建（むこうじまたつる）	FW
16	浦上壮史（うらかみたけし）	GK



ジュビロ磐田

ホームタウン
静岡県磐田市

背番号	名前	ポジション
1	ディド	GK
2	鈴木秀人（すずきひでと）	DF
3	遠藤昌浩（えんどうまさひろ）	DF
4	服部年宏（はっとりとしひろ）	DF
5	ファネンブルグ	MF
6	名波浩（ななみひろし）	MF
7	藤田俊哉（ふじたとしや）	MF
8	ドゥンガ	MF
9	中山雅史（なかやままさし）	FW
10	武田修宏（たけだのぶひろ）	MF
11	スキラッチ	FW
12	勝矢寿延（かつやとしのぶ）	DF
13	田中誠（たなかまこと）	DF
14	鈴木将方（すずきまさのり）	MF
15	久藤清一（くどうきよかず）	FW
16	尾崎勇史（おざきゆうじ）	GK



名古屋（なごや）グランパスエイト

ホームタウン
愛知県名古屋市



©1992 NAGOYA.G.E.

背番号	名前	ポジション
1	伊藤裕二（いとうゆうじ）	GK
2	小川誠一（おがわせいいち）	DF
3	西ヶ谷隆之（にしがやたかゆき）	DF
4	飯島寿久（いいじまかずひさ）	DF
5	トーレス	DF
6	浅野哲也（あさのてつや）	MF
7	デュリックス	MF
8	岡山哲也（おかやまてつや）	FW
9	平野孝（ひらのたかし）	MF
10	ストイコビッチ	MF
11	小倉隆史（おぐらたかふみ）	FW
12	大岩剛（おおいわごう）	DF
13	森山泰行（もりやまやすゆき）	FW
14	中西哲生（なかにしてつお）	MF
15	望月重良（もちづきしげよし）	MF
16	石川研（いしかわけん）	GK

京都（きょうと）パープルサンガ

ホームタウン
京都府京都市



©1995 KYOTO.P.S.

背番号	名前	ポジション
1	森下申一（もりしたしんいち）	GK
2	野口裕司（のぐちひろし）	DF
3	佐藤昌吉（さとうしょうきち）	DF
4	大野俊三（おおのしゅんぞう）	DF
5	ルイス カルロス	DF
6	井原康秀（いはらやすひで）	MF
7	エンミウソン	FW
8	望月聡（もちづきさとる）	MF
9	松橋力蔵（まつはしりきぞう）	MF
10	アレンヤントレ	MF
11	佐藤慶明（さとうよしあき）	FW
12	細川浩三（ほそかわこうぞう）	DF
13	福重良一（ふくしげりょういち）	DF
14	大熊裕司（おおくまゆうじ）	MF
15	西田吉洋（にしだよしひろ）	FW
16	植村修一（うえむらしゅういち）	GK

ガンバ大阪（おおさか）

ホームタウン
大阪府吹田市

背番号	名　前	ポジション
1	本並健治（もとなみけんじ）	GK
2	實好礼忠（さねよしのりただ）	DF
3	ノベイラ	DF
4	宮本恒靖（みやもとつねやす）	DF
5	今藤幸治（こんどうこうじ）	MF
6	平岡直起（ひらおかなおき）	MF
7	ムラデノビッチ	MF
8	森岡茂（もりおかしげる）	FW
9	山口敏弘（やまぐちとしひろ）	FW
10	礒貝洋光（いそがいひろみつ）	MF
11	ヒルハウス	FW
12	橋本雄二（はしもとゆうじ）	DF
13	島田貴裕（しまだたかひろ）	DF
14	松山吉之（まつやまよしゆき）	MF
15	松波正信（まつなみまさのぶ）	FW
16	岡中勇人（おかなかはやと）	GK



セレッソ大阪（おおさか）

ホームタウン
大阪府大阪市

背番号	名　前	ポジション
1	ジルマール	GK
2	川前力也（かわまえりきや）	DF
3	稲垣博行（いながきひろゆき）	DF
4	見崎充洋（みさきみつひろ）	DF
5	村田一弘（むらたかずひろ）	MF
6	神田勝夫（かんだかつお）	DF
7	マノエル	MF
8	森島寛晃（もりしまひろあき）	MF
9	山橋貴史（やまはしたかし）	FW
10	マルキーニョス	FW
11	梶野智（かじのさとし）	MF
12	木澤正徳（きざわまさのり）	DF
13	藏田茂樹（くらた[illegible]）	DF
14	皆本勝弘（みなもとかつひろ）	MF
15	深川友貴（ふかがわともたか）	FW
16	武田治郎（たけだじろう）	GK



サンフレッチェ広島

ホームタウン
広島県広島市



背番号	名前	ポジション
1	前川和也（まえかわかずや）	GK
2	上村健一（うえむらけんいち）	DF
3	柳本啓成（やなぎもとひろしげ）	DF
4	内藤直樹（ないとうなおき）	DF
5	路木龍次（みちきりゅうじ）	MF
6	小島光顕（こじまみつあき）	MF
7	森保一（もりやすはじめ）	MF
8	桑原裕義（くわばらひろよし）	MF
9	盧廷潤（ノジュンユン）	FW
10	高木琢也（たかぎたくや）	FW
11	ハウストラ	FW
12	佐藤康之（さとうやすゆき）	DF
13	吉田康弘（よしだやすひろ）	MF
14	笛真人（ふえまさと）	FW
15	大木勉（おおきすすむ）	FW
16	河野和正（かわのかずまさ）	GK

アビスパ福岡

ホームタウン
福岡県福岡市



背番号	名前	ポジション
1	佐野友昭（さのともあき）	GK
2	梅山修（うめやまおさむ）	DF
3	マジョール	DF
4	岩井厚裕（いわいあつひろ）	DF
5	都並敏史（つなみさとし）	DF
6	トログリオ	MF
7	永井篤志（ながいあつし）	MF
8	宮村正志（みやむらまさし）	MF
9	其田秀太（そのだしゅうた）	MF
10	マラドーナ	FW
11	竹元義幸（たけもとよしゆき）	FW
12	中込正行（なかごみまさゆき）	DF
13	中田一三（なかたいちぞう）	DF
14	石丸清隆（いしまるきよたか）	MF
15	山下芳輝（やましたよしてる）	FW
16	慶越雄二（けいごしゆうじ）	GK

ワンポイントアドバイス

☆ボタン操作をマスターしよう

A・B・X・Yボタンを使い分けると、とても多彩な操作ができるようになります。でも、最初から全部を使いこなすのはちょっと大変。まずは、どのボタンで何ができるのかをひとつひとつマスターしましょう。やみくもにボタンを押している間は「自分のサッカー」ができませんよ。

☆トレーニングでテクニックを磨こう

「トレーニングB」モードではゲームの基本になるテクニックの練習ができます。トレーニングでよい点数が取れるようになれば、自然にテクニックが身についています。なにごとも努力が大切。がんばって練習しましょう。

☆秘密のシュート練習

どうしてもシュートが決まらなくてコンピューターに勝てない！というときの、1人でできる秘密の特訓方法をお教えしましょう！プレシーズンマッチで「1P VS 2P」を選び、相手のキーパーをオートにして自分のチームだけ操作するのです。2Pのキーパーは自動でセービングしますので、キーパーを相手にゆっくりシュートの練習ができます。
最初はCOMレベルをEASYにして、オフサイドOFFでゲームをするとよいでしょう。

☆フォーメーションを考えよう

このゲームでは選手のポジションとフォーメーションを自由に組むことができます。現代サッカーでは、フォーメーションは試合を進める上でとても大切な要素になります。いろいろなフォーメーションを試して、自分の得意なフォーメーションを作りましょう。どうしてもディフェンスラインを突破されてしまうときは、スイーパー（キーパーのすぐ前で最終防御するポジション）をつけるとよいでしょう。「1P VS 2P」を選び、相手のキーパーをオートにして自分のチームだけ操作する時、レーダー画面を見ながらいろいろなリアルタイムフォーメーションチェンジ機能を試してみましょう。自分だけの作戦パターンを編み出すと本番では有利な試合運びができますよ。

⚠ 警告（けいこく）

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

おことわり

●このゲームの内容、裏ワザなどに関する電話でのお問合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。
ゲームの内容についてご不明な点がございましたら、往復はがきで下記の住所までお問合わせください。はがきには住所、名前、電話番号をはっきりとお書きください。

〒300-41　茨城県新治郡新治村藤沢3647番5
(株)エポック社　お客様サービスセンター

●品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、当社お客様サービスセンターまでご連絡くださいますようお願い申しあげます。TEL.0298-62-5225
【電話受付時間】月～金曜日（祝・祭日を除く）
10時～12時, 13時～17時

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

企画・制作　エポック社・小学館プロダクション

発売元　EPOCH 株式会社エポック社